

ASCHE DES PHOENIX

Mitteilungsblatt des VFR e.V.



Es scheint doch tatsächlich VFR-Mitglieder zu geben, die die Asche des Phoenix lesen - oder es zumindest versuchen. Leider ist dieser Versuch in den ersten Ausgaben des öfteren gescheitert, soweit die Serie über Warwick Castle betroffen ist.

Nachdem uns etliche Beschwerden über den verwendeten Schrifttyp erreichten, probieren wir es diesmal mit einem anderen, hoffentlich besser lesbaren. Wenn schon die Form dem Inhalt folgen soll, darf es nachher nicht heißen, Daniel hätte Stuß geschrieben - Leute, es war nur die Schrift, die Ihr nicht verstanden habt!

Und wenn sich jetzt immer noch jemand beschwert, setzen wir den nächsten Text in Sütterlin, oder?

Mit dem Layout werden wir auch ein wenig experimentieren, schließlich war es einigen Lesern noch nicht klar, daß es sich bei dem Comic von Mona und Sven um eine **Fortsetzungsgeschichte** handelt. Ist eigentlich irgend jemandem aufgefallen, daß die letzte Asche sowohl im März, als auch im Mai Gültigkeit hatte?

★

Wir haben noch ein Versprechen aus der April-Asche einzulösen: Jean-Lucs Geburtstag ist der 26. Juli 1959.

★

Die Mai-Denunziation hat erste Erfolge: cappo und Keks haben Artikel zu DWS-Beastrider abgeliefert.

Womit wir auch schon beim Inhalt dieser Asche wären:

- das **Titelbild** stammt von Klaus (bald können wir eine Ausstellung der Phoenixe organisieren), die anderen Grafiken stammen von Anne und Mona.
- die Fortsetzung der **Haluronschen Flüche** von Uwe ab Seite 2
- **Errata zu *Lion of the North*** von Maphi ab Seite 4
- die nächste Folge des Vampire-Comics von Mona und Sven ab Seite 8
- neues aus den **Erinnerungen Onkel Salomons** ab Seite 12
- **DWS-Beastrider** von Keks und cappo ab Seite 16

★

Der Live-Con rückt näher und näher, und was müssen wir feststellen: Noch nicht ein einziges VFR-Mitglied hat sich fest angemeldet!

★

Für die nächste Asche kommen hoffentlich noch ein paar Artikel, so langsam geht uns der Vorrat aus. Immerhin hat Andreas Wichtel eine Serie angekündigt und der Comic wird wohl noch eine Weile weitergehen - wir können gespannt bleiben.

Uwe & cappo

Aus Halurons Schatzkammer der Flüche

(Fortsetzung)

Zauberstab des Vergessens

Man sollte denken, daß dieser Stab ein praktisches Werkzeug für die tägliche Zauberpraxis einer abenteuerlustigen MagierIn darstellt. Er kann eine erkleckliche Anzahl von beliebigen Sprüchen speichern. Leider zeigt sich beim Auslösen der gespeicherten Sprüche ein leichter Konstruktionsfehler: Statt einen gespeicherten Spruch freizugeben, nimmt er einen weiteren, ähnlich starken Spruch in sich auf; und zwar aus dem Gedächtnis der ZaubererIn.



Es steht zu befürchten, daß eine durch dieses Aufsaugen verursachte Überladung die Explosion des Stabes verursacht, es wurde jedoch aus naheliegenden Gründen auf nähere Forschungen in diese Richtung verzichtet.

Wiedumir-Dolch

Schmucklos, aber hervorragend gearbeitet zeigt sich dieser Dolch. Sein Nutzen ist jedoch auf einen kleinen Kreis von Masochisten beschränkt. Denn jeder Treffer beim Gegner verursacht den gleichen Schaden beim Anwender des Dolches.

die Schweinerolle

Es handelt sich hierbei nicht etwa um einen gefüllten Rollbraten, sondern wieder einmal um eine Schriftrolle aus Pergament.



Das Wort "Schrift"-Rolle ist jedoch irreführend, denn nach Augenzeugenberichten ist auf der Rolle lediglich das Bild eines wohlgenährten Schweins zu sehen.

Diejenige, die dieses Bild betrachtet, wird sich denn auch sofort in ein Borstentier verwandeln und grunzend das Weite suchen. Aus diesem Grunde wird dieses Objekt auch in zusammengerolltem Zustand präsentiert.

Glücklicherweise dauert die Verwandlung nur bis zum nächsten Sonnenuntergang - oder bis zum nächsten Metzger.

Pfeife der Visionen

In einigen Gegenden unserer Welt ist es üblich, daß aromatische Kräuter in hölzernen Pfeifen verbrannt und ihr Rauch dabei eingesogen wird. Je nach Kulturkreis gilt dies als kulturelle Errungenschaft oder übles Laster.

Die hier gezeigte - etwas schäbige - Pfeife aus Brujere-Holz mischt diesem

Rauch eine magische Komponente bei, die die Raucher denken läßt, sie würden von wilden Furien angegriffen. Daß sie bei ihrer Verteidigung lediglich sich selbst oder ihre mitrauchenden Freunde verletzen werden, steht wohl außer Frage.

Leider hatte der Autor dieses Berichts nicht die Muse, auch die anderen Abteilungen des Museums zu besuchen, da ihm dringende Geschäfte zurück in die besseren Quartiere der Stadt riefen. Es sei jedoch versprochen, daß auch weitere Katalogauszüge folgen werden.

Uwe
(with a little help from my friends)

Ars Magica - Lion of the North Errata

This list is not official, but both Wade and Roderick have seen it and gave their o.k. for posting it. I hope I got all mistakes, but if I have missed something or made a mistake myself I would be pleased if someone tells me.

p. 2: The dedications are missing. They are:

To Eoin Mackenzie and the Members of Clann Colin, for taking me in all those years ago.

To my wife, Ellen, for looking after the pets while their dad was ensconced in front of the computer, and for her love and friendship.

Thanks to the Loch Leglean Internet Test Team and Others: Andrew Young, Bard Bloom, Chris Bisson, Daniel Sauer, Danielle Ostach, Elizabeth Bartley, Erik Scheuermann, Esa Kankaanpaa, Geoff Hopcraft, Geoffrey Grabowski, James Thomas, Jonathan Sari, Kevin Hudson, Liam Routt, Marc Philipp Messner, Paul Sherliker, Robbie

Westmoreland, Treena Genest, Tyagi Nagashiva, William Weber

p. 3: The table of contents lacks the entry "Companion Templates, p.139"

Chapter 2: Mythic History

p. 16: Hagbui. The Body Levels should be OK, 0/0/0, -3, -6, Inc.

Chapter 4: Scottish Landscape

p. 44: The sidebar belongs onto page 42.

p. 46: The Stoorworm does not have a bite party of +25, but the bite makes +25 damage and additional poison effects. Also, remove the "+" on Ferocity.

p. 53: Imbolc St. Bride's day, not St. Mary's.

p. 60: Babhan Sith. The Body and Fatigue Levels are OK, 0/0/0, -6, Inc.

Chapter 5: Covenants

p. 67: Edwin. Casting Bonus for Rally the Defeated Troups is +13, and for Eyes of the Cat +6 (An Requisite). Remove the Twilight points, he does not even have a longevity potion.

p. 69: Whitburth. The rock crystal globe is a talisman that gives her the +5 to all Intellego spells. The sword does not have such a bonus. These +5 are missing in all Casting Totals and should be added when she has the globe with her.

The spell on her robes (Strengthen the Shielding Sark) was invented by Jehan. It has a duration of Sun./Inst. and gives a plant-based piece of cloth (linen etc.) a protection value of a simple die.

p. 78: Gliocas. The familiar powers of Raedbora are wrong here. The description of the invisibility-power is missing. Per point of Faerie Might spent, Gliocas can be invisible for one hour. During this period, he can change between visibility and invisibility at will. This power does not affect other faeries, demons or those with Second Sight.

p. 79: Seumas' Pater was subject to Wizard's March, not Wizard's War. Same on page 80.

p. 88: Calum misses the Gruagach Virtues. Add Curse +2, Geasa +2 and Shapeshift +3 to his list. When he founded the Covenant in 988, as it is limited on page 87, he can't be mere 135

A more accurate number for his age is 297.

p. 89: Cagair's does not have the invisibility-power.

p. 90: Domnhull misses his Premonition-ability, only the Virtue is present. Add Premonitions (magical assault) 4 to his abilities.

p. 92: Aonghus Lamh Iarran names are mixed up once and once again on page 93.

p. 93: Donnacadh's Feud is not influenced by demons. Reduce the value of the flaw to -3.

Chapter 6: Character Creation

p. 113: Transform says that Natural and Magical Resistance apply, but no Natural Resistance roll is given. The MR is subtracted from the Casting Roll of the Gruagach, as noted beforehand.

Chapter 7: Scenario Ideas

p. 118: The schism war was not fought by House Tytalus, but House Tremere

p. 120: Brude Deathless misses the obligatory Gruagach Virtues. Add Curse +2, Geasa +2 and Shapeshift +3 to his list.

p. 125: Giants. Some Body and Fatigue Levels are missing. They are: OK, 0/0/0/0, -1/-1/-1, -3/-3, -6, Inc.

p. 126: Giants. They also lack some Body and Fatigue levels. They are: OK, 0/0/0/0, -1/-1/-1, -3/-3, -6/-6, Inc. They

also have no magical abilities. Change Prs to 16

p.128: Lord Ghoulis' age should be 56. If you find his Characteristics too for his age, make those 18 Aging Rolls for him yourself. However, it can be assumed that his master took care of his aging.

p.129: Aesfotedia is promised to be explained, but is nowhere. It is Infernal Vis, and a diabolic mage can use it for any spell, substituting it for any Art-specific Vis. It can be changed into any other Vis type, as regular vis. However, when tested with Sense the Nature of Vis, it has the same color as Vim, and a Per+Occult Lore of 12+ is needed to spot the difference. If someone uses Aesfotedia as Vim Vis (except with Change the Nature of Vis), the spell automatically botches.

p.130: Aesfotedia again.

Appendix 1: Character Templates

General critique: Almost all Templates use too many XP for their age, and noone has a virtue to justify chainmail and other expensive goods. Everyone has to solve this himself. As long as the Templates are NPC's, there's no problem with that, but before making them PC's, you should check them over.

p.135: Clansman Str +3, Per -3.

p.139: Merchant Per +1. Add Scottish (bargain) 5 to his Abilities. The description is completely wrong, it's the one from Clanchief. It is: You had a

thriving cattle business in one of the Royal Burghs, but a series of robberies (including one where you were almost killed) forced you to seek more powerful aid than the handful of stockmen you had. The strange-looking fellow that visited town every year seemed to have no trouble traveling the country, and accepted your pleas for help. Now you 'front' for the magi; giving them rooms to stay while they're in town, buying and passing on laboratory ware, etc. Despite your wealth you have many debts, especially gambling debts.

p.140: The Monk has no confidence (Faith substitutes Confidence)

p.141: Chieftain +3 Per Wisewoman Per +4, although all attributes are too high for someone of 50 years. Make her aging rolls before using her.

p.142: Stormwitch. The Affinity has been forgotten with all casting totals. So, "Gathering the Stormy Might" is +28, "Quiet the Raging Winds" +25 and "Sailor's Foretaste of the Morrow" +16

p.143: Quaesitor. Qik -1, and the Affinity is also missing in the casting totals. He also has only 145 levels of spells.

p.144: Shapeshifter. Will over Form is +2 (Battleworthy forms), not +3. I would vote it useless, however, since she has no Heartbeast at all. Anyway, it is an affinity for self-transformation, and this is missing in all casting totals. The two bird-spells are illegal completely since

her Auram is not high enough to learn them, with Auram beeing requisite for birds. Her Stamina is +1.

p.145: The Hare surely is no magus template, but an animal. It belongs around page 55. It surely has not the Virtues and Flaws of the Ghillie, but has none. It neither has the Combat Totals of the Ghilie. Its totals are Dodge +6, Soak +0, Fatigue +1

p.146: Gruagach misses his list of powers and his XT virtues. These are Enchanting Music (singing) 3, Healer (cuts) 3 and Shapeshift (hare) 4. He needs the Virtues Shapeshift +3 and Healer +1. Ways of the Wood should be removed for this.

MaPhi (Marc Messner)

Aufruf!

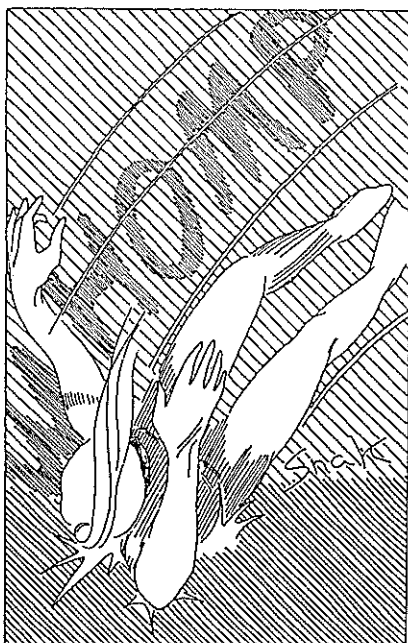
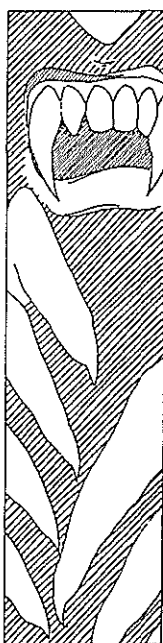
Wir brauchen für die Ausgestaltung des Live-Sox im August noch einiges Material, insbesondere

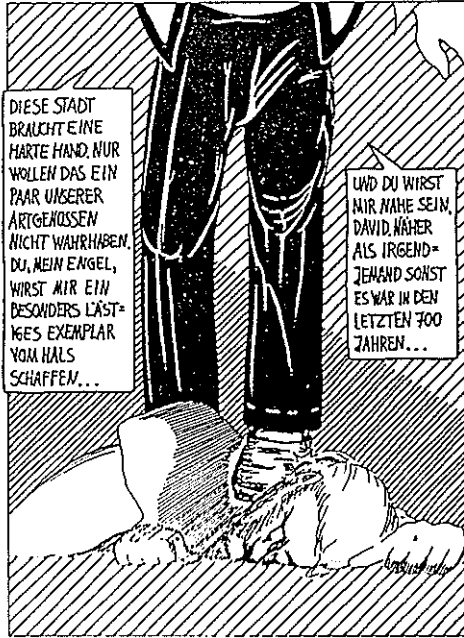
**alte Leintücher, Tischdecken,
sonstige Stoffe,**

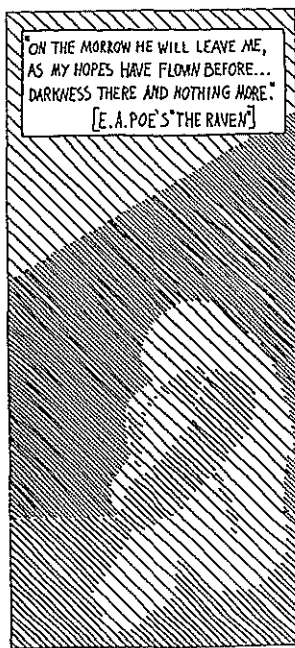
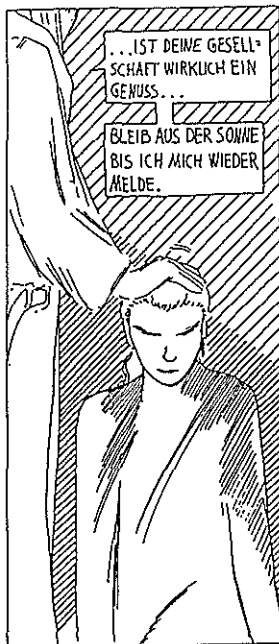
aber auch

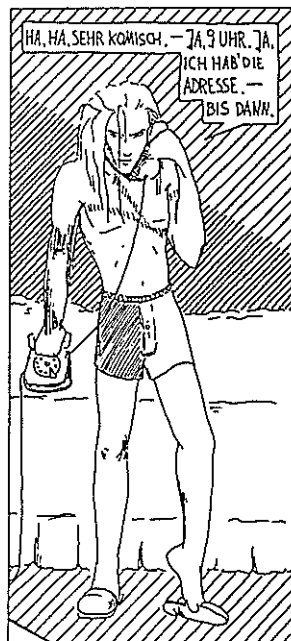
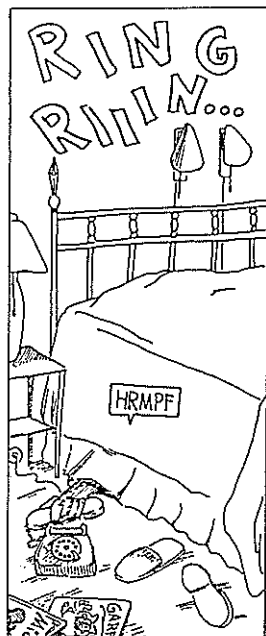
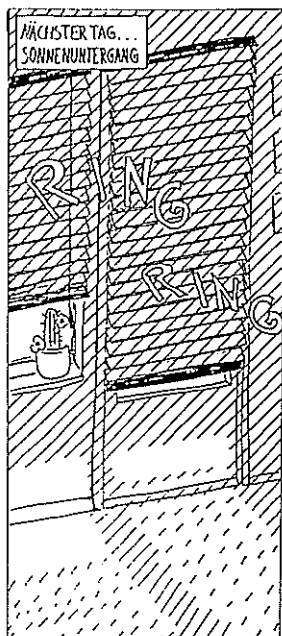
**Trödel,
alten Modeschmuck
Altkleider.**

Also sammelt in der ganzen Familie solche Sachen!









Geschichtsunterricht bei Onkel Salomon (2)

Ich bin ja gleich soweit, Ihr müßt Euch noch ein bißelche Geduld haben und dann kann Euch der gute Onkel Salomon erzählen, wie wir diesen besen Spion aus Blackthorn verfolgt haben.

Also, jetzt bin ich soweit, Ich hab Euch ja erzählt, daß, als wir mit dem Sir Grifford angekommen sind, da schon ganz schen Trubel gewesen war, weil ein Magier aus dem Haus Ex Miscellanea mehrmals den Codex geklaut hat und dann geflüchtet ist. Das mit dem Codex, das ist so: Als unser schener Orden des Hermes gegründet worden war, wann war das? Ja, richtig, 767, also bei der Ordensgründung, da haben sich die elf Grunder auf einen Kanon von Gesetzen und Vorschriften geeinigt, damit die Magi im Orden auch in Frieden miteinander leben können, und sich nicht ständig miteinander streiten oder gar schlimmeres antun, denn sonst wäre der Orden bald nicht mehr der Orden des Hermes, mecht ich sogn, sondern der Orden Flambenau und das wäre nicht ganz so schen. Und in dem Codex, so heißen diese Vorschriften, da steht auch drin, daß es nicht erlaubt ist, in die Quartiere anderer Magi reinzuschauen oder reinzugehen oder gar mit Magie reinzuschauen, das ist sogar ganz besonders verboten und genau das hat also dieser Radrick gemacht, der war nämlich nicht nur Geisterbeschwörer, sondern auch ein Intellego-Spezialist.

Intellego, das ist eine hochinteressante Technik, damit kann man ganz

faszinierende Dinge machen, auch ohne den Codex zu übertreten, nicht wahr, ich hab mich inzwischen damit ein kleines Bißelchen beschäftigt, weil ich hab nämlich seine Bücher bekommen und da standen wirklich hübsche Sprüche drin.

Auf jeden Fall, der hat also spioniert und ich mecht meinen, der hat das absichtlich gemacht, weil er kann nämlich nicht sogn, daß er das nicht geklaut hat, weil den Codex, den müssen die jungen Magi bei ihrer Initiierung auswendig hersagen und nicht nur einfach hersagen, sondern die müssen den schwören, und das sollte man dann nicht vergessen. Und weil der Radrick dann nach Westen geflohen ist, da haben wir schon vermutet, daß der nach Blackthorn wollte, weil die sind bestimmt sehr interessiert an Informationen über das Innere von Warwick Castle und außerdem ist er ja von da gekommen. Seitdem wollen wir keine Zeit mehr aus Blackthorn bei uns aufzuhalten, weil das ist uns nämlich zu gefährlich.

Und es ist auch schon ein Bruder mit einer größeren Anzahl Groggs hinter ihm her gewesen, der Bruder Antagoras, der war auch aus dem Haus Ex Miscellanea, und das war ein guter alter Mann, der war bei uns im Rat gesessen und ich mecht damit sogn, daß nicht alle Magi aus dem Haus Ex Miscellanea irgendwelche nicht ganz kuschernen besen Schleimhils sind, wie das manche anderen Magi sogn, nicht wahr. Und da haben wir uns gedacht, der ist ganz schnell wieder da mit dem Radrick

und dann werden wir mal ganz ernsthaft mit dem reden müssen, daß er das nicht mehr macht, weil das ist eben gegen den Codex und das kann bes bestraft werden. Aber es hat nicht solln sein, weil der Rüdric das war nicht nur ein Spion, sondern auch sonst wohl ein besser Mensch gewesen, weil der hat nämlich einen Hinterhalt vorbereitet mit vielen Soldaten und wohl auch ein paar Magiern und da ist der Antagoras mit seinen Leuten reingeknuffen und das hat nur einer überlebt, nämlich der, der uns das erzählt hat, das war ein Grog gewesen, und der war auch schwer verletzt und ist kurz danach gestorben.

Also holen wir noch eine Gruppe hinterhergeschickt, das waren dann der Iram und andere aus dem Haus Flamheim, eigentlich hab ich ja nicht mehr mit dem unterwegs sein wollen, aber Gottes Wege sind nunmal herwarren und diskret und wenns da so zur Sache geht, dann sind die Brüder aus dem Haus Flamheim ganz sinnvoll, denn die ihm das ja und der Iram hat ja schon gezeigt, daß er es mit mehreren Rittern gleichzeitig aufzunehmen kann und das holen wir gedacht, das kann ganz nützlich sein. Das sollt ganz anders kommen, gerade mit die Rittern, aber das ist so erzählt ich nicht später, obwohl, das

ist so interessant, das sollt ich vielleicht jetzt schon mal ansprechen, bei den Rittern da gibt es wohl zwei Sorten, die einen, die haben was mit der Kirche zu tun und die sind wohl manchmal unempfindlich gegen Magie und kennen sogar selbst welche wie der eine in den Katakomben von Paris, dieser furchterliche... Hurensohn, das hab ich von Edwin gelernt, das is der Grog mit dem vermurkten Gesicht, der sich standhaft weigert, eine feste Rüstung anzuziehen und

eine große Waffe zu nehmen, weil er sich lieber prügelt und damit bislang ganz gut durchgekommen ist, der ist zum Beispiel mal auf ein Wikingerschiff gesprungen und hat den einen von denen genommen und mit dem auf die andern draufgeschlagen und ist dann wiedergekommen, als ihm das keinen Spaß mehr gemacht hat und er ist



zwar verwundet gewesen, aber das sei nur ein Kratzer, hat er gesagt, und das hat ihn auch nicht daran gehindert, als wir später überfallen worden sind in dem Gasthaus, diese hessn Buln einfach wieder die Treppe runterzuschmeissen, und der Edwin, der hat immer eine sehr farbige Ausdruckweise, vor allem hat er ein unerschöpflichen Vorrat an Schimpfvertern und der hat diesen Ritter, den wir 1204 in Paris getroffen haben, einen

impotenten Hurensohn genannt, weil der war nicht nur unempfindlich gegen Magie, der kommt auch noch selber welche und das geht sich nicht. Und solche Ritter wie den, die haben wir auch damals, sechs Jahr früher getroffen, als wir den Badrick verfolgt haben, und das wollte ich Euch ja eigentlich erzählen, nicht wahr. Also, der Iram hat noch eine Schwester aus dem Haus Hamham, die Shireka, wobei ich echt nicht weiß, was das i dabei soll und außerdem war da noch so ein merkwürdiger Bruder aus dem Haus Tremere, der ist immer nur nichts aufgemacht und hat nichts gegessen und da hab ich mir schon so meine Gedanken gemacht, diese Welt aus dem Haus Tremere, die scheinen manchmal etwas merkwürdig zu sein, da hab ich schon mehr seltsame Gestalten kennengelernt. Auf jeden Fall, wir vier, und dann noch dieser Wertwolf, das ist, hab ich inzwischen spitzgekriegt, so ein bißchen der Leibwächter vom Iram und der heißt auch nicht Jack, sondern Tibore le loup, und wenn wir gerade bei Tieren sind, der Ragnatz der Bär, der behauptet, das Fell, das er trägt, das sei sein Bruder gewesen, das war der Leibwächter von der Shireka und auch ein ziemlich gewaltsamer Gesell, ich mecht meinen, wenn die Brüder aus dem Haus Hamham immer mit irgendwelchen Halb-Tier-halb-Mensch-gesellen rumlaufen, was hat dann Osk als Begleiter? Und dann war da noch ein normaler Krieger, der Kyle, der war dafür irgendwie herdrüchtig und eine maurische Medizinerin, das war sinnvoll,

denn die hat einiges zu tun gekriegt, und natürlich eine Anzahl Drogen, mit denen sind wir dann also losgezogen, um den Badrick dann wirklich festzunehmen, weil das geht nicht, einfach nicht nur bei uns spionieren, sondern dann auch noch ein Ratsmitglied taten, das geht also wirklich zu weit.

Wir sind dann also losgezogen und dann kamen diese Fern, das war merkwürdig, die haben uns irgendwie überwacht oder so, und der Kyle, der hat die wohl gekannt, auf jeden Fall, der war heifig nichts weg, wenn dieser Perditus aus dem Haus Tremere da war. Ich weiß das alles nicht mehr so genau, das ist schon eine Weile her und ich hab die ganze Zeit mehr darüber nachgedacht, was wohl mit dem Perditus los ist, weil der hat auch einen Magus als Lehrmeister abgegeben, der war schon zwanzig Jahr tot, und das war alles etwas geheimnisvoll, ich hab gedacht, was soll das werden, wenn in zwei Jahr Tribunal ist, dann kann der ganz schön in die Bredouille kommen, und das mecht ich eigentlich nicht, denn er ist ein freundlicher Mensch, oder so was ähnliches und den mecht ich eigentlich nicht von der Crudelia auseinandernehmen lassen, weil die Crudelia, die ist nämlich nicht nur die antierende Quaesitor, sondern die gehört auch zum Bund Blackthorn und das ist etwas problematisch, weil die antierende Quaesitor, sie soll nicht zu einem Bund gehören, der gerade versucht, sich dieses Tribunal in die eigene Tasche zu stecken, das kennt Probleme mit der Loyalität geben, denk ich mir, aber die Wirklichkeit,

die sieht so aus, daß diese Grudelin gar keine Loyalitätsprobleme hat, weil die weiß nämlich ganz genau, wem sie loyal ist, und das ist nicht immer das Tribunal, wem ich, auf jeden Fall fast immer nicht.

Wie gesagt, ich weiß nicht mehr ganz genau, was da alles passiert ist, ihr kennt ja mal den Bruder Iram Incendere fragen, wenn ihr noch was anderes dazu hören wollt, aber ich wird dabei etwas vorsichtig sein, denn der gehert ja zum Haus Flambeau und die holm manchmal einen sehr feirigen Erzählstil, da wird ich mir das lieber von etwas weiter weg anhören.

Also, wir hobn ein paar Nechtmärsche eingelegt und sind dann in einem kleinen Tal mit einem Teich auf Hedrick und seine Geselln gestossen und die holm uns bemerkt und auch sofort angegriffn, wir hottn also gar keine Gelegenheit, die Such irgendwie friedlich zu regeln. Und mitten in diesem Gemetzel, da sind dann diese Ritter angekommen, das hob ich ja schon mal angesprochn, die hattn so Kreize auf der Brust, also auf ihren Umhängen und leichtende Schwerter, und die waren also unempfindlich gegn Magie, weil die hottn wohl was mit der Kirch, also mit der christlichen. Während der Herditus auf der Insel in dem Teich da mit dem Hedrick gekämpft hat, da holm die Ritter aich über unsere Grags hergemacht, ich hob einen Augenblick geglaubt, die Kirch, die hätt auch so ein Haus Flambeau, so schnell ist das gegangn, und von dem Gedanken, von dem hob ich mich bis heit nicht ganz

befreien kennen, was ich inzwischen so erlebt und gehert hob, nicht wahr. Diesen Rittern, den hatte wohl der Hedrick irgendwie die Information gesteckt, hier würdn sie irgendwelche Feinde der Kirche treffen, und dann kamen sie an und sahen uns ... den Iram, die Shireka, und da hobn sie auf mich schon gar nicht mehr achten müssen, das hat ihnen schon gereicht, und sie holm umgefangen.

Den einen, den hat es wohl ganz schnell gekostet, das hob ich nicht so recht mitgekiegt, weil ich hob versucht, mit den anderen irgendwie freindlich zu sein und zu verhandeln, weil, ich hob's Fich ja schon letztes Mal erzählt, ich kann so ein Gemetzel nicht so recht hobn. Ich hob also gerade den einen wohl davon überzeigt, daß der Hedrick wohl in Wirklichkeit ein Diabolist ielster Sort gefoest ist, der sie auf uns gehetzt hat, um sie von seiner Spur abzubringen, und das wir eine Gesandtschaft des Grafen von Warwick seien, die ebenfalls hinter ihnen her sei, da kann dieser Merwolf, in menschlicher Form laut schreiend und seine Axt schwingend den Higel runtergelaufen, weil, der hat obn alles getetet, was da war und wollt halt unten weitermachen, und der sieht halt auch in menschlicher Form nicht sehr viel besser aus, weil der ist dann überall tätotuiert und der hat sich extra die Haar abrasieren lassen, um Platz für noch ein paar Tätotierungen zu holm, und da war unser Verhandlungserfolg schon fast wieder dahin. Wir hottn nur Glick gehobt, daß dieser zweite Ritter inzwischen von unseren Grags überfölligt worden war

und deshalb sie eingeseh'n hatt'n, daß es besser wär, jetzt zu geh'n, und das hob'n sie auch dann genuecht, und ich hob geschweizt wie ein Mauerhauer an diesem Abend. Währenddessen hot der Bruder Herditus auf der Insel diesen Kadrick auf irgendeine hesartige Art geletet, ich wollt's gar nicht genau wissen, weil der hot sich immer so die Lippen geleckt, ich hob's ja gesagt, es gibt schon merkwürdige Gestalten in unserm Orden, filhrwahr. Und dann sind wir ganz schnell wieder heimgegangen.

Also, Kinderlech, was lernst Ihr aus dieser Geschichte? Erstens, du sollst nicht in anderer Magierquartiere spionieren, weil das ist verboten und dann kriegst Du Ärger, und außerdem auch Dir Deine Zeit gut aus, dann host Du unterwegs weniger Ärger, und wenn die Zeit von der Kirch zaubern, dann halt Dich weg, denn die kennen zwar Magie, aber keine Hinesse, und deshalb trifft's heftig Unschuldige, aber guck gut zu, denn das ist wirklich interessant.

Daniel

DWS - Beastrider

DWS Beastrider spielt in einer Cyberpunk-Science Fiction-Welt, weniger auf der Standardformel Raumschiff mal Roboter mal fremder Planet, sondern eher auf heutigen Entwicklungen, in die Zukunft übertrieben, aufgebaut: Umweltzerstörung, Drogenmißbrauch und hohe Verbrechensrate durch große soziale Probleme, riesige Konzerne beherrschen die Politik und führen Krieg mit modernen Waffen, die Wissenschaft forscht ohne Rücksicht oder Verantwortungsbewußtsein über die Grenzen menschlichen Vorstellungsvermögens hinaus weiter und zu viele Dinge mehr, die Du gar nicht wissen willst...

Im Unterschied zum "normalen" Cyberpunk-Genre spielt Beastrider nicht

auf der Erde. Der Planet, auf dem wir uns befinden, ist zwar etwa so groß wie die Erde, jedoch ist das Klima aus verschiedenen astronomischen wie geographischen Gründen fast über der gesamten Landmasse, die aus neun Kontinenten der Größe Borneo bis Australien besteht, tropisch bis subtropisch. Bis auf weite Sandstreifen an den Küsten sind die Kontinente fast ausschließlich mit Regenwald bedeckt. Inmitten dieses Dschungels vegetieren einzelne Großstädte, mit durchschnittlich 8 bis 10 Millionen Einwohnern, vor sich hin. Dennoch haben die meisten Leute den Dschungel noch nie gesehen, denn nur die wenigsten sind in der Lage, in solch gefährlichem Terrain zu überleben (gefäßige Fauna und Flora, Monofilamentfäden aus dem letzten

Krieg, "Dinge", die besser in ihrem Genlabor geblieben wären...), und der typische, verweichlichte Großstadtbewohner gehört mit Sicherheit nicht zu diesen.

Der Dschungel ist noch urtümlich, er besteht aus mehreren Schichten gigantischer Bäume, die ineinander und aufeinander wurzeln und einer Unzahl von Lebensformen, die teilweise noch gar nicht erforscht sind.

Die Bevölkerung dieses Planeten hat aufgrund der anderen Voraussetzungen in puncto Technik zum Teil völlig andere Wege eingeschlagen, als wir hier auf der Erde. Der Verbrennungsmotor wurde erst in diesem Jahrhundert erfunden, Bereiche wie Biochemie und Gentechnik sind jedoch unvorstellbar weit entwickelt. Das hat auch (oder vor allem) Folgen für das ganz alltägliche Leben: so fährt man zum Beispiel nicht mit Autos, sondern reitet statt dessen große, im Labor geklonte Reittiere, deren DNA vom Kunden frei nach Bedarf, persönlichem Geschmack und Geldbeutel zusammengestellt werden kann. Die Vielfalt dieser Tiere, vom Setter mit 1,50 Meter Stockmaß und Damensattel, bis zum drei Meter hohen Dreihornsaurier beherrscht in den Städten das Straßenbild.

Die Politik trägt nach außen hin den Schein von Demokratie, schmeckt in der Realität aber stark nach Firmenfaschismus: Die Konzerne haben die absolute Macht, die Politiker sind gezielt eingesetzte Strohmannen, das

Volk wird über Massenmedien kontrolliert und manipuliert. Demokratie heißt in diesem Fall: Jeder (auch Du) darf machen, was der Konzern will.

Der Alltag ist grau, Korruption, Dekadenz und Verfall verdunkeln das Leben (?) zwischen den von Wolkenkratzern überschatteten Straßenschluchten.

Keks und cappo

Denunziationen & Gerüchte

Folgende Artikel für die Asche sind versprochen, aber noch immer nicht bei uns angekommen:

- "Aus dem Leben eines Prinzen" von Klaus
- Ein Titelbild von Martin
- Ein Artikel über "Magic: the Gathering" von Marcus Heit
- Ein Überblick über die Spielothek von Keks

Andreas und Uwe planen die Gründung eines Arbeitskreises "Alte Säcke" innerhalb des VFR. Keks erhält lebenslangen Ausschuß aus dieser Gruppe.

WS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEW

Räume: Wir haben endlich wieder neue Räume gefunden für unsere wöchentlichen Vereinstreffen. Die Keller unter der *Alten Kirche* am St. Johanner Markt (zwischen *Mulde* und *Iscom-Computer*) stehen uns Mittwoch abends ab 19.00 Uhr zur Verfügung. Die monatliche Miete beträgt 50 Mark, womit unsere Vereinskasse deutlich entlastet wird. Wir sind mit der Gemeinde noch in Verhandlung, ob wir die Räume auch an einem zweiten Abend in der Woche nutzen können.

Ganz wichtig: Da wir die Räume über längere Zeit nutzen wollen, ist es wichtig, daß **jede(r)** seinen/ihren Müll nicht dort rumliegen läßt!!!!

Die Gebühr für Nicht-Mitglieder beträgt weiterhin 1,-- Mark, zu entrichten bei Keks oder cappo.

Übrigens ist auch die GFR in diesem Keller zu finden, und zwar dienstags.

Spielothek: In unserer Spielothek gibt es einen neuen Aktivposten: 75 Disketten mit insgesamt 67 Megabyte Rollenspielmaterial - Shareware- und Public Domain-Programme, Texte, Regeln und Abenteuer. Durch den Konkurs eines Saarbrücker Computerladens sind wir kostenlos an die Disketten gekommen. Die Füllung kam aus der *Pleasure Dome Mailbox*. Die Disks sind ab demnächst bei Keks, unserem Spielewart, auszuleihen.

Derzeit liegt der Schwerpunkt auf AD&D, Shadowrun und Battletech, aber auch etliche andere Spielsysteme sind in der Sammlung vertreten. Die Disketten dürfen kopiert und die Kopien frei weitergegeben werden.

Geburtstage: Am 13. Juni hat Oliver Weber Geburtstag. Von all den anderen in diesem Monat haben wir keine Daten.

Mitgliedsbeiträge: Müssen wir hierzu etwas schreiben? Die Situation ist unverändert.



Pressemitteilung: Neudefinition des Rollenspiels

Wizards of the Coast präsentieren ein neues Spielsystem

1993 revolutionierten Wizards of the Coast Inc. die Welt der Kartenspiele mit "Magic: The Gathering™". In diesem Sommer wird die Alter Ego™ Design Group des Unternehmens mit einem neuen Spielsystem das Rollenspiel neu definieren, mit Everway™. "Everway ist so gestaltet, daß es eingefleischte Rollenspieler ebenso wie Newcomer anzieht", sagte Jonathan Tweed, Erfinder von Everway und Co-Autor von Ars Magica™ und On the Edge™. "Everway verspricht, neue Konzepte in das Abenteuerspiel einzuführen."

In der Welt der Legenden angesiedelt, benutzt Everway Bilder und Symbole, um dramatische Geschichten um Schicksal und Glück zu spinnen. Bildkarten spielen eine wichtige Rolle in dem Spiel. "Spieler benutzen diese Karten, um ihre Charaktere zu kreieren, während Spielmeister sie als Sprungbrett benutzen, um aufregende Abenteuer zu starten", sagt Tweed. Die Karten werden sowohl Kartensammler begeistern, als auch neue Spieler fürs Rollenspiel gewinnen.

Zusätzlich zu den Bildkarten, verwendet Everway ein Deck von Schicksals-Karten, die Spielmeister verwenden, um das Geschick der Charaktere und den Spielverlauf zu bestimmen. In den mythischen Welten von Everway, stellen die Schicksalskarten die Wege dar, die die metaphysischen Kräfte im

Universum der Sterblichen einschlagen. Als Werkzeug zur Spielgestaltung markieren die Schicksalskarten einen revolutionären Bruch mit einer langen Tradition des Rollenspiels: Würfeln. "Damit wendet sich Everway an die Leute, die durch die Spielmechaniken traditioneller Rollenspielsysteme eher abgestoßen werden." sagt Tweed.

Die Everway-Grundausrüstung beinhaltet alles, was zum Spiel benötigt wird: Regelbücher für Spieler und Spielleiter, über 90 Fantasy-Bildkarten, ein Set aus 36 Schicksalskarten, ein Einführungsabenteuer, 12 vorgefertigte Helden und Charakterbögen. Die Karten sind von bekannten Fantasy-Künstlern gestaltet.

Im Februar gründeten Wizards of the Coast die Alter Ego™ Design Group, ein Team, das es sich zum Ziel gesetzt hat, Spiele zu entwerfen, die die Vorstellungskraft bereits aktiver Rollenspieler ebenso beflügeln soll, wie die der Fantasy-Fans, die bisher noch nicht an Rollenspielen beteiligt waren. Tweed sagte, daß es sein Ziel ist, mit jedem Alter Ego-Spiel etwas Neues zu schaffen: "Ich will auf keinen Fall, daß wir ein Spiel machen, das sich nur an den bestehenden Rollenspiel-Markt wendet", sagte Tweed.

Aron Anderson, Alter Ego Design Group, Wizards of the Coast, Inc.

Der VFR e.V. präsentiert

Live-Sox '95

Endlich ist der Krieg vorbei!

Es ist wieder Frieden eingekehrt im Fürstentum Altleiningen in der Pfalz.

Seine Durchlaucht, Fürst Giselher von der Felsenhöhe erläßt folgenden Aufruf an alle Freien:

2400 Großmenzel Land sind als Lehen zur Bewirtschaftung zu vergeben.

Es werden außerdem Krieger gesucht zum Aufbau eines neuen Heeres. Wer bereit ist, sich unter den Schutz seiner Durchlaucht zu begeben, möge sich am siebten August in der fürstlichen Burg einfinden.

Am vierzehnten Tage des Monats wird ein großes Fest stattfinden!

Großmeister
Nathan Ohulan
Giada, Hofma-
gier, sucht fähige Schüler der magischen Künste zur Unterstützung seiner arkanen Forschungen.

Magus Medicus
Sanarius gibt bekannt die Gründung eines Zentrums der heilenden Gelehrsamkeit mit Apotheke und Kräuterstube.

Der Handelskontor öffnet wieder seine Pforten. Daran interessierte Kaufleute mögen sich bei Grootegang Hammerfest melden. Dieser vergibt auch die Pacht für die Schankstube der Burg.

Vom 7. bis zum 15. August 1995 veranstaltet der VFR e.V. in der Jugendburg Altleiningen den Live-Sox II.

Wir spielen nach DragonSys-Regeln. Die Kosten betragen DM 347,- inkl. Vollpension und Übernachtung.

Anmeldeformulare und Infos erhältlich bei: VFR e.V. - c/o Uwe Willié - Große Schulstraße 21 - 66115 Saarbrücken. -Tel.: (06 81) 4 95 02